

---

# **PENERAPAN *VARIETY OF EXPERIENCE* DALAM PERANCANGAN FASILITAS OLAHRAGA REKREATIF DI YOGYAKARTA**

**Duriana Nur Fajrin<sup>1</sup>, Desrina Ratriningsih<sup>2</sup>**

Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta<sup>1,2</sup>

Email : [duriananurf@gmail.com](mailto:duriananurf@gmail.com)

## **Abstrak**

Kurangnya fasilitas, sarana dan prasarana olahraga di Kota Yogyakarta menunjukkan belum optimalnya pembinaan pemerintah terhadap minat berolahraga masyarakat. Perancangan fasilitas olahraga dapat memberi wadah bagi masyarakat Yogyakarta untuk berolahraga secara teratur, selain itu memberikan fasilitas bagi para keluarga untuk dapat menjalin komunikasi positif, dan mengajarkan anak-anak terbiasa berolahraga sejak dini. Fasilitas ini menunjang aktifitas olahraga dan interaksi sosial masyarakat Yogyakarta serta mampu menjadi tempat yang berkesan melalui pengalaman multisensory pengunjung saat merasakan ruang-ruang dengan rasa yang berbeda di area tersebut. Pendekatan sense experience menjadi hal yang diingat seseorang setelah melakukan perjalanan meruang, design for sense memainkan peran penting untuk persepsi dan kognisi suatu peristiwa. Pengalaman indera melalui mata dapat dirasakan melalui penerapan stimulasi visual pada desain, yang berupa bentuk fisik gubahan yang lebih ekspresif, detail pada ornamen, dan permainan warna yang mencolok pada zona-zona tertentu. Pengalaman melalui indera peraba (touch) dapat dirasakan atau dirangsang melalui tekstur kasar atau halus dari material yang beragam dan sentuhan itu juga dapat dirasakan melalui permainan cahaya pada ruang. Indera penciuman (smell) dirangsang melalui wangi yang dihasilkan dari pohon kamboja dan melati. Aroma tersebut dapat digunakan sebagai healing dan tempat untuk relaksasi setelah berolahraga. Hearing dirangsang melalui suara yang dihasilkan dari gemercik air pada area permainan air macur dan suara burung di area yang ditanami pohon rindang. Suara yang dihasilkan menjadi hiburan dan media relaksasi pengunjung saat beristirahat. Penggunaan elemen air bertujuan untuk membangkitkan sensasi oral pada indera persasa (taste). Menciptakan persepsi bahwa saat olahraga tubuh kita membutuhkan air yang segar untuk melepas dahaga.

***Kata kunci : Fasilitas, Olahraga, Sense Experience***

---

---

### **Abstract**

*The lack of sport facility and infrastructure in Yogyakarta shows that the government's attention to the society's interest in sport was suboptimal. Designing a sport facility could provide a space for the people of Yogyakarta to work out regularly, as well as providing a facility for families to have positive communication and teaching children to get used to sports from young age. This facility supported the sport activities and social interactions of the people of Yogyakarta, as well as leaving an impression on visitors through multisensory experience when they explore the spaces with different atmospheres in the area. The sense experience approach stays with people after exploring a space. Design for sense plays an important role on the perception and cognition of an event. Sensory experience through the eyes could be experienced through the implementation of visual stimulation on design in the more expressive physical arrangement, details in ornaments, and usage of striking colors in certain zones. Sensory experience through touch could be experienced or stimulated by rough or fine texture of various materials, as well as lighting in the spaces. Smell was stimulated by the scents of plumeria tree and jasmine. The scents could be used for healing and relaxation after working out. Hearing was stimulated by the sounds of water in the fountain area and birdsongs in the area where there were many trees. The sounds entertained and relaxed visitors when they were resting. The usage of water element aimed to arouse the oral sensation of the tasting sense. It created perception that when working out, the body requires fresh water for hydration.*

**Keywords:** *Facility, Sport, Sense Experience*

---

## DAFTAR PUSTAKA

Rapoport, A., 1990. *History and Precedent in Environmental Design*. New York: Plenum Press [APA Style, Calibri 11pt, Justify/ rata kiri-kanan, daftar pustaka hanya memuat pustaka yang diacu pada naskah tulisan, maksimal 6 pustaka, sesuai urutan abjad]

Soeratman, D., 2000. *Kehidupan Dunia Keraton Surakarta 1830-1939*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia.

---